

Nintendo®

Acción

REVIEWS

WARIO LAND

DRAGON BALL Z 2

FATAL FURY 2

**WORLD CUP USA '94,
F.I.F.A. SOCCER,
SENSIBLE SOCCER**

**¿Cuál es
el mejor?**



**¡Regalamos
suscripciones
a TODAS las
novedades
de Nintendo!**



Así será

TETRIS 2

**¡El primer
juego para
Super Game Boy!**

Trucos: Sky Blazer, Jurassic Park, Fatal Fury 2, Tazmania

Cambia de equipo

Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo **"FIFA PACK"** de **Super Nintendo**. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: **Consola Super Nintendo**, **2 mandos de control**, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y...

lee bien, el mejor simulador de fútbol: **FIFA INTERNATIONAL SOCCER**.

Un juego con **sonido ambiental StadiumSound™**, para que te metas de lleno en el juego.

Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.

Medidor de potencia de tus disparos.

Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el "pichichi" del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.

NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hablamos con la directora de marketing de Nintendo España Escarlata Loncan: «1995 será el año de Nintendo»

Si quieres saber de qué va el Super Game Boy, qué es lo último que se conoce sobre el Proyecto Realidad, en qué está trabajando ahora mismo Nintendo y hacia dónde camina la compañía de Mario, lo mejor sería que no te perdieras esta entrevista.

Escarlata Loncan, directora de marketing de Nintendo España, te desvela todos esos interrogantes en 4 páginas cargadas de información de última hora y alguna que otra primicia.



Escarlata Loncan tiene una larga carrera a cuestas en asuntos de marketing. El cine, luego ERBE y ahora Nintendo España, donde ocupa uno de los cargos más responsables de toda empresa: directora de marketing.

El espíritu tecnológico

Nintendo Acción: Hablemos sobre el Super Game Boy. ¿Cuándo sale a la venta?, ¿cuánto va a costar? y ¿a qué público va dirigido?

Escarlata Loncan: Lanzaremos Super Game Boy en septiembre, a un precio que aún está sin determinar. De todas formas, puedo avanzaros que se acercará a lo que cuesta ahora un cartucho de Super Nintendo: unas 12.000 pts. Va dirigido a tres tipos de público: aquéllos que tienen Game Boy y Super Nintendo, aquéllos que tienen Game Boy y no saben qué 16 bits comprarse, y aquéllos que tie-

nen Super pero no portátiles y ven la oportunidad de jugar con los cartuchos GB en su 16 bits.

N.A.: ¿Qué previsiones de venta tienen?

E.L.: Creemos que se puede vender muy bien. Hemos estimado unas 50.000 unidades entre septiembre de este año y enero del 95.

N.A.: ¿Qué juego será el primero en utilizar los 256 colores de Super Game Boy?

E.L.: Tetris 2.

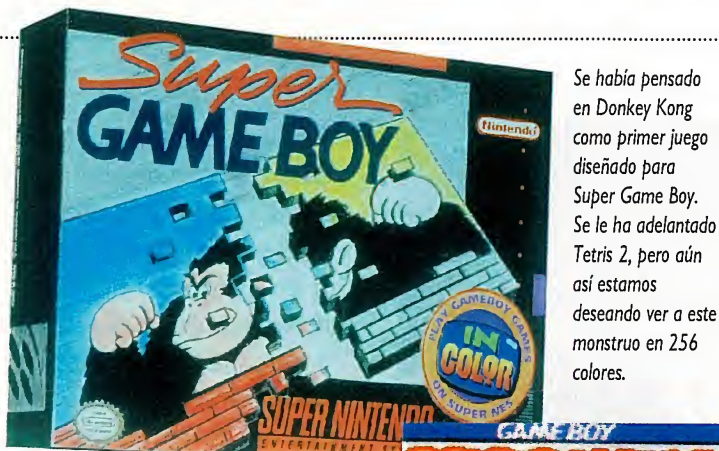
N.A.: Creíamos que iba a

ser Donkey Kong...

E.L.: Donkey Kong será el segundo en aparecer. Como bien supondréis, Tetris 2 ya está disponible en Estados Unidos y en Japón, pero en versión monocolor portátil. En Europa, por contra, se ha pospuesto el lanzamiento porque se está reprogramando para que salga con todos los colores en pantalla. Habrá que esperar hasta el mes de julio.

N.A.: ¿Y cuánto costará?

E.L.: Creo que lo mismo que un cartucho de Game Boy, es decir, entre 4.000 y 5.000 pts. Al alcance de cualquier bolsillo.



Se había pensado en Donkey Kong como primer juego diseñado para Super Game Boy. Se le ha adelantado Tetris 2, pero aún así estamos deseando ver a este monstruo en 256 colores.



N.A.: Hemos oído por ahí que hay planteado un Proyecto X para principios de 1995. ¿Puede confirmarlo?

E.L.: Sí, pero en este momento no puedo decir nada. Tan solo que sepáis que no se trata de una Super Nintendo, ni de un paso intermedio entre ésta y el Proyecto Realidad, ni tiene que ver con nada. Será una máquina de jugar, una máquina muy buena que saldrá en Japón durante el primer semestre de 1995. O sea que hablamos de un año... o más.

N.A.: ¿Cuándo se podrá ver algo del Project Reality?

E.L.: En el CES de Chicago. Allí veremos Killer Instinct y un prototipo de la máquina recreativa. Parece que Nintendo va por delante de los planes y que la gente está muy entusiasmada. A finales de año se comercializará la recreativa, y es bastante probable que para los últimos meses del 95 se venda en España la versión PR doméstica. Aunque seguimos sin ver nada de ella.

N.A.: ¿Ha dicho Killer Instinct?, ¿ése será el primer juego que salga para PR?

E.L.: Sí, además es Rare la compañía que se está encargando de su programación. Y desde luego, será el primero pero no el único. Por lo que sabemos, el PR saldrá arropado por una buena cantidad de cartuchos.

N.A.: ¿Quién podrá programar sobre PR?

E.L.: Según nuestras noticias, cualquiera de los actuales licenciarios de Nintendo podrá presentar proyectos para programar en Proyecto Realidad. La mecánica será la misma que en el caso de

Super Game Boy. Se le dan las especificaciones técnicas a cada grupo de programación y ellos se encargan de hacer el mejor trabajo.

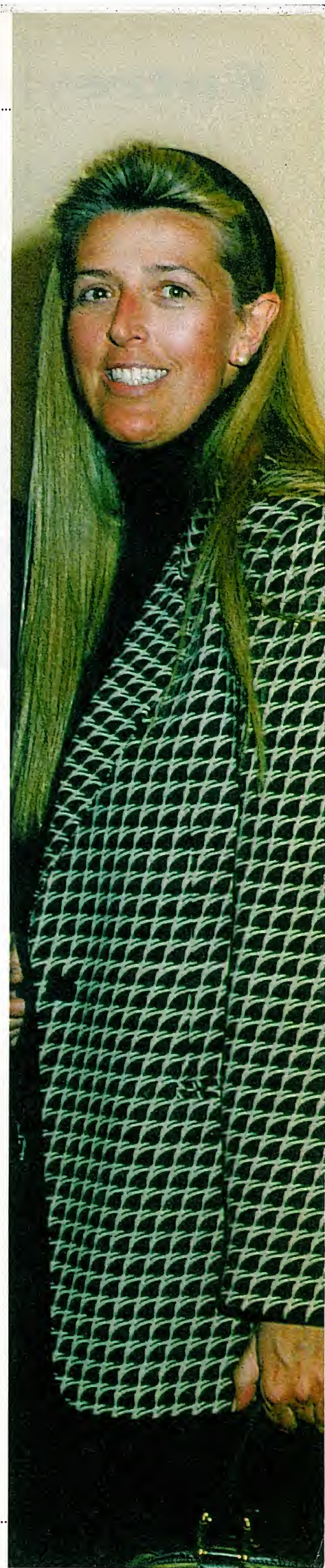
N.A.: Nintendo no permitía la utilización de palabras como Killer en la carátula del juego, ¿han cambiado tanto las cosas?

E.L.: Nintendo seguirá con la misma política, y hasta donde yo sé y aunque el título pueda parecer fuerte, no creo que el juego sea excesivamente violento. Nintendo es muy cuidadoso en ese aspecto. Prefiere vender algo menos y no abanderar cartuchos desagrados. No puedes tratar de educar a los niños con juegos para que dibujen y compongan, y luego sacar cartuchos donde la sangre y los corazones estén a la orden del día. Es una simple política de coherencia.

• En mi opinión, el sistema de clasificación por edades -cuya regulación en España es algo que casi damos por hecho- conseguirá que al final haya más violencia en los videojuegos."



Sólo un pequeño ejemplo de las maravillas que se pueden hacer (y ver) con una estación de trabajo Silicon Graphics. Ahora, aplicadle la tecnología Nintendo.



super game boy, colores portátiles

nintendo abre las puertas de la super nintendo a
todos los juegos para game boy

Cuentan que durante una reunión de alto copete en las oficinas de Nintendo América, uno de los participantes se quejaba amargamente de la política de novedades de la compañía nipona. Y llegaba a decir algo parecido a esto: **hay que ver cómo es Nintendo, tenemos que enterarnos de nuestros propios planes dos semanas después de que aparezcan publicados en la prensa.** ¿Exageraba?, ¿tenía razón? Ni idea,

pero lo cierto es que la compañía de Mario no es precisamente de las que derrochan información. Un ejemplo: El **Super Game Boy**. Esta revista fue la primera en "destapar" el asunto de los **colores portátiles**. No exactamente de la Game Boy en color, pero por ahí iban los tiros. Nos hicimos eco en las noticias (Next Level) de la próxima maravilla en

la que trabajaba Nintendo. Y no sólo nos apuntamos un tanto, sino que además dejamos claro que **Super Game Boy no era un producto surgido de la nada**, que no lo habían inventado ayer y que ¡maldita sea la gracia que nos hacía no habernos enterado antes! -a pesar de que pudiera parecer-nos un bulo-. De eso hace un par de meses, y de la anécdota un par

de años, así que vamos a lo que nos interesa ahora: **el proyecto de colores portátiles.**

Da color a tu Game Boy

Super Game Boy es sobre todo una buena idea, algo que acerca máquinas Nintendo y que se olvida del grado de **aislamiento** que tienen los bits nipones entre sí. Se basa en un cartucho de Super Nintendo (acondicionado para la ocasión) y está diseñado para utilizar la tecnología de la hermana mayor. En pocas palabras **permite jugar con un cartucho de Game Boy en la pantalla de la tele** y, sin ánimo de alucinaros en exceso, convierte **las tonalidades verdosas de la portátil en agradables cadenas de color** -de momento sólo 4 pero se esperan hasta 256 simultáneas-.

A grandes rasgos todo eso es un Super Game Boy. O sea que si tienes en casita Super Nintendo y te haces en breve con una de estas joyas de la técnica, estarás preparado para sentirte parte del milagro del color de una forma sencilla, práctica y, por lo visto, nada cara. ¿Que cómo es posible esto?, ¿que cómo funciona esta chulada?

• El primer juego que saldrá a la calle para SGB será Tetris 2. Nintendo lo lanzará en julio, un tiempo antes de que la máquina esté preparada para ver la luz.



Imponente.

Así de funcional, nipón, vacilón y perfilado será el Super Game Boy que se venda en nuestro país en septiembre. En compañía aún será mejor

views. Y para ser el primero, la verdad es que no está mal. **Tiene bastantes colores y una jugabilidad potenciadísima.** No es el mayor espectáculo del mundo (otros tendrán tiempo de serlo), pero recordad que tendrá que convencer primero a los usuarios Game Boy, aunque más de la mitad tienen ya el coco comidito.

Si por alguna casualidad habéis pensado que los primeros cartuchos que saldrán para Super Game Boy serán muy simples, no os apuréis, tenéis gran parte de razón. Y aunque suene a perogrullo, no sabemos porqué Nintendo ha empezado por tales clásicos para mojarse en los 256 colores. Quizá **por lo que tiene de experimento el cacharro**, y lo fácil

Un conjunto compacto. La imagen de Super Game Boy en las entrañas de Super Nintendo y con un cartucho portátil en su interior hace pensar en conjunto compacto.



- Se espera que Super Game Boy vea la luz en septiembre. ¿El precio? Costará más o menos lo que un cartucho de Super Nintendo, unas 12.000 pts.

que es trasladar tantos colores a esquemas tan sencillos. Quizá **por atraer a la gente, y ofrecer algo que estaba casi comprado, a un precio semejante**, con posibilidad de ser jugado a pantalla grande y encima con los susodichos colores. A lo mejor no hay respuesta, pero en cualquier caso, que sepáis que cuando conectéis alguno de estos cartuchos a vuestra Game Boy, las tonalidades seguirán siendo verdosas, que esto de los colores portátiles sólo funciona en el Super Game Boy y que para ello es necesario tener una Super Nintendo. El invento merece la pena, así que cuando salga a la venta en septiembre, recordad estas palabras y haceros con uno de ellos. Rápido.

vayamos por partes

Icono paletas

Se maneja con un mando o el ratón

Si quieres salir al menú inicial

Se activa cuando detecta 256 colores

Ejemplo de paleta predefinida

Activa tu propia paleta de color

Un password, para guardar tu color

Icono marcos

Volvemos al menú inicial. Ya sabes

Para marcos de 256 colores

El marco que tenéis en pantalla

Como estar en la butaca del cine

Pero cuando has diseñado tu marco

Este va de escritorios

Icono crear paleta

Un termómetro de contrastes

Borra lo último que hayas hecho

Mezcla las tintas y juega a pintar

Hasta cinco paletas de colores

Elige la tinta que desees utilizar

Una especie de ¿Crees que pausa el juego de tu GB?

Ya sabes, para aniquilarlo todo

Icono crear marcos

Sirve para pintar dentro o fuera de la pantalla

Colores para crear marcos

Deshace la última perrería hecha

Dos tipos de lápices a elegir

Sirve para borrar y es explosivo

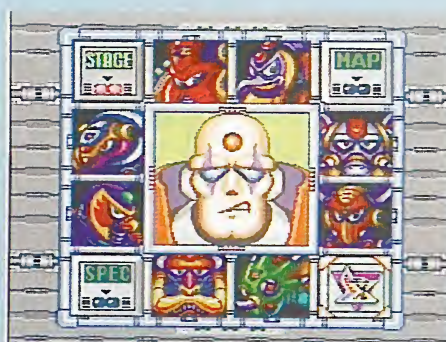
PRE

MEGA

• Capcom • Super Nintendo



Jefes de fase. Como en todos los juegos de Mega Man, podréis elegir con cuál queréis enfrentaros primero. Pero cuidado, porque no serán nada fáciles de derrotar.



Sigma no perdona. Este malencarado personaje será el enemigo final del juego. Para llegar hasta él tendréis que derrotar antes a los seis guardianes que le rodean.



Armas especiales. Conforme avance fases, nuestro héroe irá consiguiendo nuevos y más poderosos tipos de disparo.



Lucha de titanes. En algunos momentos, Mega Man se subirá a un poderoso robot para luchar contra sus enemigos.

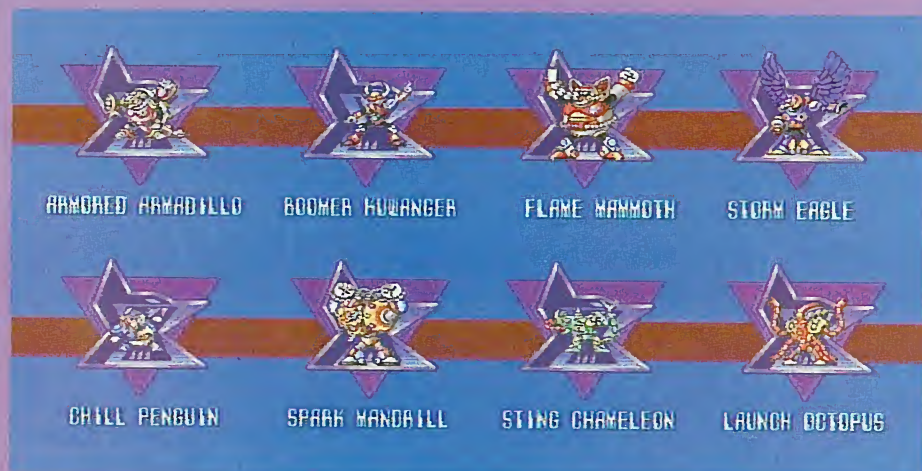


El héroe se acerca

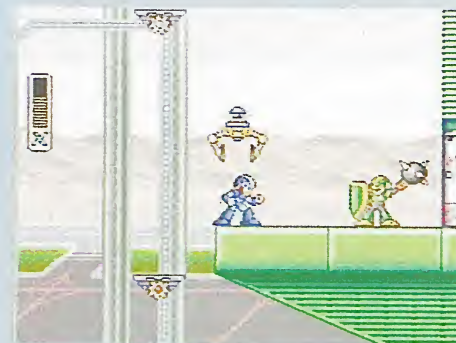
Sabor tradicional

La mecánica de juego de Mega Man X será similar a la de las anteriores entregas para Game Boy y N.E.S. Como en todas ellas, podréis elegir el orden en el que entrar en las primeras fases, en cada una

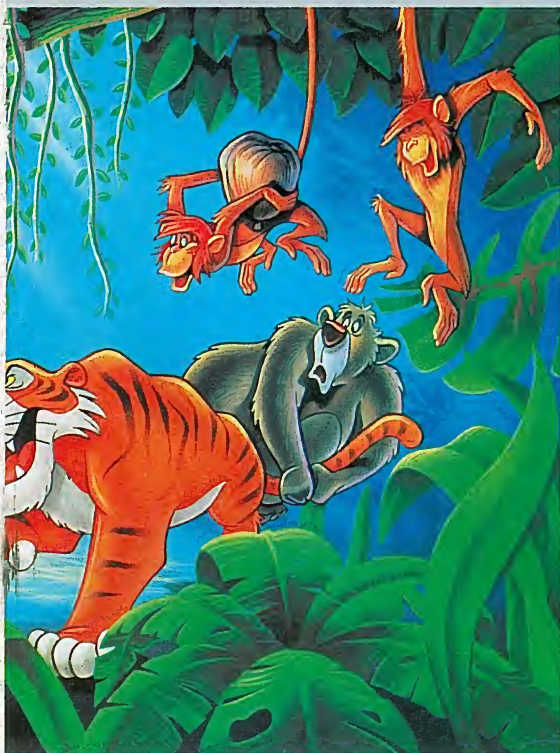
de las cuales os esperará un enemigo diferente. En esta ocasión serán los ocho que aquí os presentamos, y si lográis derrotarlos tendréis el privilegio de luchar con Sigma, el más malo entre los malos.



Todos sabemos que Mega Man es uno de los personajes más carismáticos que pasean sus pixels por las pantallas de un videojuego. No en vano, este humanoide azulado ha protagonizado ya numerosos cartuchos en los soportes menores de Nintendo, N.E.S. y Game Boy. Sin embargo, esas apariciones periódicas y el notable éxito por ellas cosechado no hacían



Barra de energía. La vida del humanoide azul dependerá de ella, así que tendréis que cuidarla con mucho mimo.



la selva to ritmo

siguieron el primer disco de oro para un largometraje animado.

En lo práctico, solamente adelantarnos que serán las plataformas más logradas y divertidas que hayáis visto hasta el momento en Super Nintendo. Pero claro, esto sólo es un avance. Recordad que el mes que viene os ofreceremos mucho más de este juego.



¿Un platanito? Mowgli lanzará bananas para enfrentarse a sus enemigos, aunque también podrá saltar sobre ellos.

Vuestra consola 16 bits se va a convertir en una selva repleta de colorido y diversión para dar cobijo a Mowgli, el cachorro humano, y a toda su pandilla de feroces amigos.



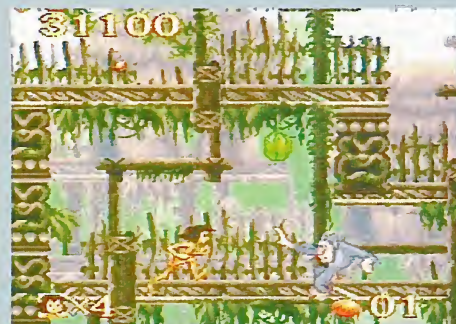
Cuando se pone el sol. Si de día la selva es peligrosa, al caer la noche los riesgos serán aún mayores para Mowgli.



Una monada. Los enemigos más comunes que os encontraréis son los monos. Os harán de todo, menos gracia.

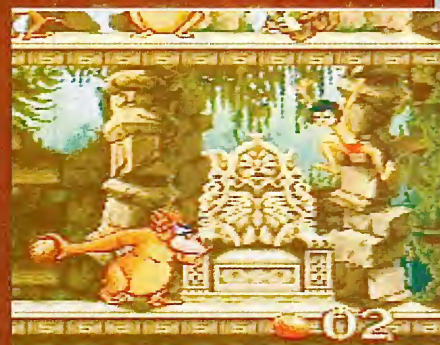


Ágil y veloz. Una de las virtudes de Mowgli será su rapidez de movimientos, fundamental para sobrevivir en la selva.



Entre ruinas. A pesar de la localización de esta fase, los escenarios no tienen nada de ruinosos. Constituyen todo un despliegue de imaginación y excelente definición gráfica.

Tu cara me suena de algo



Ya os hemos comentado que el juego **seguirá fielmente el desarrollo de la película de Disney**. Siendo así, no podían faltar los conocidos personajes que pueblan esta singular jungla. De esta forma, os encontraréis con **la serpiente Kaa, el bailarín Rey Lui y el temible Sheere Khan**. Pero esto no será todo, porque ellos asumirán el papel de **enemigos** a los que Mowgli tendrá que vencer si quiere llegar de una pieza al poblado humano.



VIEW

SPOT

• Plataformas • 2 Megs • Junio/Julio •

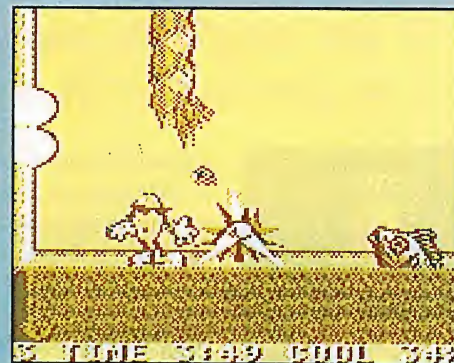


ta también r portátil

Lo de recoger puntos rojos tiene su explicación. Veréis, la jaula en que se encuentran las chavalas está bien sellada. Los proyectiles no son tan potentes como para bombardear la cerradura, así que **Cool tiene que hacerse con energía extra para acometer la misión** sin complejos. Una vez recogida la suficiente cantidad de puntos y localizada la prisión en cuestión, la redondeada mascota podrá soltar un par de bombazos y liberar a la fémina.

La cosa sigue. Pero nosotros no podemos contaros más... hasta el mes que viene. See You!

Sobran las presentaciones. Cool Spot, el punto, chapa, surfista o súper lunar como dice en las instrucciones, saldrá a la calle vestido de Game Boy a finales de junio. Esa es la noticia y así os la vamos a contar.



Corre chaval, que no llegas. Spot dispondrá de un tiempo límite para encontrar a la cautiva. ¿Será suficiente?



Esquiva o elimina. Los pesados enemigos que te saldrán al paso son fácilmente esquivables. Pero si quieres disparar...



¡Spot al rescate! Una vez que has dado con la chica, bastará con que lances el súper proyectil para liberarla.



Para empezar en el mejor sitio. Cuando Spot ice esa bandera, su posición quedará automáticamente grabada. Y podrá empezar desde ahí cada vez que sea fulminado.

El #1 en animación

Cool podrá seguir presumiendo de ser uno de los personajes Nintendo mejor animados de la década. Lo demostró en Super Nintendo y ahora ha querido dejarlo claro en Game Boy. El punto rojo se retorcerá, andará, saltará, escalará, volará y rebotará con un desparpajo admirable. No será lo único perfecto en este cartucho. Las caras de pánico o admiración, la jugada del yo-yo y la desprendida cantidad de plataformas animarán el cotarro hasta la saciedad. Lo veremos.



GAME BOY

Antes de empezar a leer, que sepáis que estáis ante una de esas ocasiones en las que las páginas de Nintendo Acción se visten de gala, sus redactores se ponen el frac para estar más elegantes si cabe que de costumbre y el champán inunda nuestras copas. ¿Que porqué? Pues porque este mes tenemos un doble estreno en nuestra revista.

Pero no nos dejemos llevar por la emoción y vayamos por partes. Ya os habréis dado cuenta de que el juego que os traemos aquí es **Super Mario Land 3**, o lo que es lo mismo, **Wario Land**, la última incursión del bigotudo fontanero y su contrapunto negativo en nuestra portátil preferida. Bien, pues esto, que ya por sí sólo sería como para que os pusierais a tirar cohetes, **viene acompañado por otra exclusiva**. Echad un vistazo a las imágenes que acompañan nuestras palabras, y comprenderéis de qué os estamos hablando. Qué, ¿no notáis algo raro en su color, teniendo en cuenta que estamos hablando de un juego de Game Boy? ¿Y sabéis qué aparato es el único capaz de **transformar la cuatricromía de la portátil en todo un arco iris**? Efectivamente, hemos querido que un juego del personaje estrella de Nintendo sea el primero en aparecer en

WARIO LAND Super Mario Land 3



**WARIO LAND
Y SUPER GAME BOY:
UNA COMBINACIÓN DE LUJO**

¿Te atreves a descubrir el mensaje oculto que Wario le envía a Mario?



Mario ha recibido una carta de Wario. Se trata de una sopa de letras en la que aparentemente hay un mensaje oculto. Nuestros redactores han dado con la clave para resolver el misterio y te dan unas cuantas pistas. Así verás que junto a la sopa de letras aparecen unas frases en las que faltan unas palabras. Averigua cuáles son estas palabras y búscalas en la sopa de letras (ten en cuenta que pueden estar escritas en vertical, horizontal o en diagonal). Cuando hayas encontrado todas, táchalas. Entonces, podrás leer el codiciado mensaje oculto con las palabras que sobran.

Mario propone un súper regalo para los lectores que averigüen el mensaje de Wario:



¡Suscripciones a todos los juegos que aparezcan durante 1994 para Super Nintendo o Game Boy!

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A. Revista NINTENDO ACCIÓN
Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO WARIO

2. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 de junio de 1994 al 8 de julio de 1994.

3. - El sorteo se celebrará en Madrid, el día 15 de julio de 1994, y los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Nintendo Acción.

4. - De entre todas las cartas recibidas se extraerán seis cartas que serán ganadoras de los siguientes juegos de Super Nintendo: Plok, Lost Vikings, Nigel Mansel, Megaman X, Super Metroid, Pac Attack, además de una suscripción a todos los juegos de Nintendo España que aparezcan durante

los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola SNES.

Otras diez cartas serán ganadoras de los siguientes juegos para consola Game Boy: Kirby's Pinball Land, Nigel Mansel, Wario Land, Tetris II, además de una suscripción a todos los juegos de Nintendo España que aparezcan durante los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola Game Boy.

El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5. - Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjera no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo: HOBBY PRESS SA y NINTENDO ESPAÑA.

Aunque pueda resultar de mala educación, por una vez vamos a empezar un comentario saltándonos las presentaciones de rigor. Nada de títulos, frases rimbombantes e historias de esas. Cuando salta un notición como la llegada a España de la versión Pal de **Dragon Ball Z 2**, lo mejor que podemos hacer es ahorrar tinta e ir directos al grano.

Comencemos. ¿Argumento? Bueno, pues ya sabéis. **Goku, Gohan, Cell y compañía** partiéndose la cara sin remisión en la pantalla de vuestro televisor. Aun a costa de ponernos pesados, volvemos a repetir que **Dragon Ball Z 2** trae varios personajes nuevos respecto a la primera entrega. Y es que, si la versión japonesa nos presentó a **Pequeño Cell, Aki y Kujila** (y que conste que nos hemos leído las cartas que nos habéis enviado, avisando de que el nombre de alguno de estos personajes no se corresponde con el real), ahora la versión europea nos sorprende con que podemos elegir a otros dos luchadores: **Goku y Tara**. O sea que la lista de guerreros se amplía hasta diez.

En cuanto a los modos de juego, Bandai se ha sentido generosa y nos ha ofrecido tres posibilidades: **Modo Historia, Modo Combate y Modo Campeonato**. El primero, pese a lo que dijimos en el pasado número, tiene los textos en francés, y se divide en varios capítulos en los que sólo podréis entrar en liza con **Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks**. Claro que si queréis elegir a cualquiera de los diez personajes en liza, lo que tenéis que hacer es jugar en los otros "modos". Ambos permiten la participación de dos jugadores



Onda Kamehameha. Es el golpe más poderoso de los luchadores, y todos ellos lo realizan de una forma similar.

LA LUCHA YA TIENE FORMA DE "MANGA"

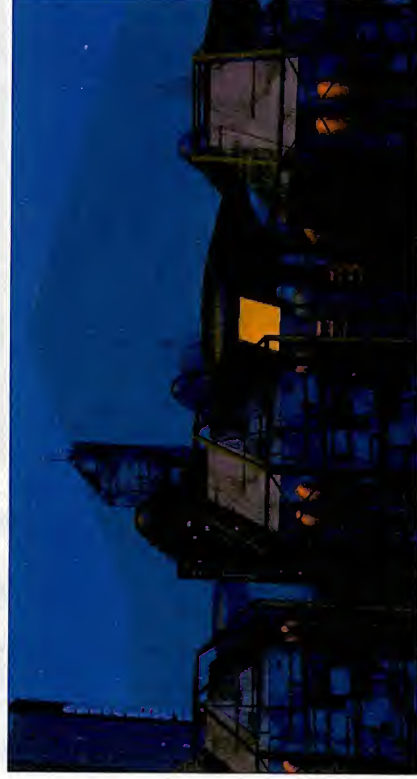
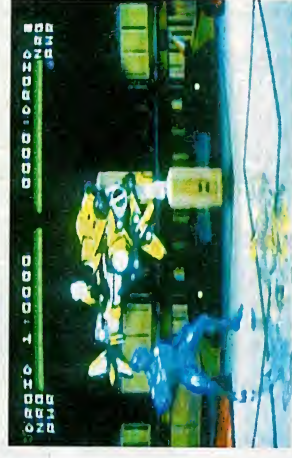


LA LEYENDA DE SAIEN

manos de Absolute -en versión Super Nintendo- y que dice que va a recuperar la jugabilidad de los clásicos más evidentes, ofreciendo además tecnología punta, imagen renderizada, armas tridimensionales y ¡algo más!

Rise of the Robots luchará sobre perspectiva lateral. O sea que no se saldrá de la norma. A uno o dos jugadores, y combates de tres o cinco asaltos, un amigo, tú mismo y el pad de turno tendrás la oportunidad de zurrar la badana a golpe de mano cibernética. Si luchas contra un amigo, tendrás que elegir a uno de entre los seis robots participantes. Él hará lo mismo y ya estará montado el pitoste. Si por el contrario decides luchar solo, controlarás al Cyborg -se supone que el bueno- y tendrás que deshacerte de los seis maleantes mecánicos que te impiden llegar hasta Supervisor.

Aún no se sabe cuándo llegará a España esta auténtica bomba, pero cuando la haga, te aseguramos que te enterarás. Palabra de **Mirage, Absolute, JVC y todas las compañías** que están inmersas en este producto.





¡No te comas más el coco!

$$\begin{array}{r} 350 \text{ pesetas} \\ \times 12 \text{ números} \\ \hline 4.200 \text{ pesetas} \end{array}$$

¡el CALCULATOR te lo pone fácil!

Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.

Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.

Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



Nintendo

SELECCION

KIRBY

Datos Personales:

- **NOMBRE:** Kirby.
- **APELLIDOS:** A Kirby le gustan las confianzas. Llamadle simplemente por su nombre y os responderá.
- **PROFESION:** Es el rey de los trabajos eventuales. Tan pronto está haciendo de héroe plataformero como rebotando en una mesa de pinball. No para ni un momento.
- **LUGAR DE NACIMIENTO:** Dream Land es la tierra que le vio nacer. Allí disfrutaba junto a sus amigos jugando con las **Estrellas Relucientes**.
- **EDAD:** Allá por noviembre del 92 los periódicos comenzaron a hablar de la aparición de una extraña bola rosácea que se lo comía todo. ¿Sería él?
- **NOMBRE DEL PADRE:** Kirby es un poco tímido. No le gusta hablar de él mismo, así que si queréis conocer datos como éste, preguntad en Nintendo o en Hal Laboratory allí sabrán responderos.
- **AFICIONES:** Una por encima de todas: **la comida**. Es un tragón empedernido que arrasa con todo (aunque sean enemigos). De vez en cuando también le gusta dar un trago de aire y echarse un vulecito.

Historial Profesional:

- La primera vez que Kirby se dio una vuelta por nuestro país fue en 1992. Era el **Kirby's Dream Land para Game Boy**.
- Las señas de identidad de este primer cartucho quedaron ya claras: **plataformas, mucha simpatía y grandes cantidades de diversión**. También sirvió para conocer a su archi-enemigo: el Doctor Dedede.
- Recientemente han aparecido dos nuevos juegos con Kirby como protagonista, **Kirby's Pinball Land y Kirby's Adventure**. El primero para Game Boy y el segundo para N.E.S.

• **Kirby's Pinball Land** nos mostraba a nuestro amigo en una faceta inesperada: **haciendo de bola de acero** dentro de la mesa de un pinball. La verdad es que, como siempre, lo bordaba.

• **Kirby's Adventure** ha supuesto el espaldarazo definitivo para la carrera de Kirby en los 8 bits. Conserva todos los detalles geniales que ya había apuntado antes en Game Boy.

• ¿Para cuándo su debut en la Super? Tranquilos, ya se anuncia la próxima salida de **Kirby's Tee Shot**, un juego de golf para dos jugadores en el que Kirby hará el papel de bola. ¡Qué impacientes estamos por verlo!

Así nos Hablan de él:

• "Los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy". (**Hobby Consolas. N-14. Acerca de Kirby's Dream Land**).

• "Una gozada de cartucho que combina a la perfección las características de los clásicos pinballs con la simpatía y genialidad de los juegos protagonizados por Kirby". (**Hobby Consolas. N-31. Acerca de Kirby's Pinball Land**).

• "Kirby es de lo más entretenido, divertido y adictivo que encontrarás en el planeta Game Boy".

(**Nintendo Acción. N-17. Acerca del mismo cartucho de antes**).

• "Su amplio mapeado, su multitud de posibilidades y la opción de salvar hasta tres partidas convierten este cartucho en una fenomenal oferta de diversión para toda la familia". (**Nintendo Acción. N-18. Acerca de Kirby's Adventure**).

• "Con clientes como Kirby da gusto. Estoy pensando en hacerle un bono-descuento". (**Su pastelero habitual** tras ser preguntado por las aficiones culinarias de Kirby).

